信長の野望
戦国兵法書

# 目　　次

# はじめに

皆さん，『信長の野望』はよくご存知の事と思います。このゲームは58年4月に発売されて以来，今なお高い評価を得ているシミュレーション・ゲームです。今までに世に出た本数は10万本を越え，シミュレーション・ゲームの入門用として，今でも老若男女を問わず幅広い層の方々に楽しんで頂いています。

「中部地方を割拠する17人の武将。尾張を統治する信長も，その1人であった。戦国の世に終りを告げる為，貴方は信長となり各国の武将と戦って，17ケ国を統一しなければならない。混乱の世に終止符を打ち，平和をもたらすことができるのは，貴方だ。」

これは『信長の野望』のキャッチ・フレーズです。『信長の野望』を一度でも遊んでみた事のある方は判ると思いますが，この説明文が示す通り信長が信玄や家康などの大名を相手に全17ケ国を統一するのがゲームの目的です。今『全国版』を手にしている貴方も，きっと『信長の野望』で遊んだ事があるでしょう。その時，「17ケ国ではもの足りない。ぜひとも全国を統一してみたい。」と思われた方も多いと思います。また，『信長の野望』に対する改善案も考えられたと思います。そういったユーザーの方々の声を数多く取り入れ，よりおもしろいゲームにする為に，この『全国版』は色々な趣向を凝らしました。視覚的にも美しく仕上がったこのソフト。どうぞじっくりと味わって下さい。

『全国版』では，信長が果すことのできなかった日本統一の夢を，貴方が実現しなければなりません。日本に平和をもたらすため，そして，自分の歴史を創るために……

# 1 シミュレーション・ゲームとは？

シミュレーション・ゲームとは，貴方がゲーム中に与えられた要素やデータを駆使しながら，目的を果していくゲームです。アクション・ゲームのように，反射神経と指さばきだけでどうにかなるというわけにはいきません。シミュレーション・ゲームには，柔軟な思考力とその状況にあった判断力が必要となります。また，それに加えて大胆な決断力や突発的な出来事に対処する適応力も要求されます。ゲームの分野ではパズル・ゲームと並び，非常に頭を使う知的なゲームの代表的存在として知られています。だからといって，そんなに難しいものかというと，そのような事は決してありません。ゲームを始める前に覚える事柄や，するべき事がたくさんあるのは，それだけ奥が深いという事です。また，ゲームが始まった頃は，自分の思惑通りに事が運ばないかもしれません。しかし，これはゲームに慣れていくために必要な事柄です。諦めずに何回もトライし，幾度もの試行錯誤を繰り返していくうちに，自分に一番適したゲームの進め方が見つかる筈です。そうなりますと，次第にコマンドも覚えられますし，その場その場の状況に合わせた適応力も自然と身に付いてきます。ゲーム形態さえ理解できれば，シミュレーション・ゲームに病みつきになってしまいます。きっと，貴方をとりこにして離さないでしょう。

光栄が発売している一連のシミュレーション・ゲーム群は，貴方が一国の主として他国を攻略していくものですから，常に一進一退のスリルが味わえます。自分の領地を統括する為には，優れた指導者として，経営能力を養わなければなりません。他国を占領する為には，有能な指揮官として，効率よい戦術を見つけなければなりません。他国との戦争にばかり力を入れていますと，内政がおろそかになりますし，内政にばかり気をとられていますと，他国が強くなり過ぎて攻め込む機会を失ってしまいます。ですから，片寄らずに内政・外交共に両立させる事がゲーム目的達成への早道です。シミュレーション・ゲームに正しい道順はありません。アドベン

チャー・ゲームやロールプレイング・ゲームの様に，決まった進み方も，謎を解かなければ先に進めないという様な事もありません。自分が楽しめる，やりやすいゲーム進行が見つかればそれで良いのです。型にはまらない，貴方の独創性を活かせるゲーム，それがシミュレーション・ゲームなのです。ゲームの目的をしっかりと把握し，ある程度の手順を覚えておけば，途中で行き詰まる事はありません。最初は何かとやりにくいかもしれませんが，すればする程のめり込んでしまう不思議なゲームなのです。

また，シミュレーション・ゲームは，ただ単に楽しむだけでなく，思考能力の育成や経営学の勉強にもなります。一つの事だけにとらわれず，各所にアンテナを張り巡らせて常に周りの状況に気を配る事が，ゲームにおいて重要なポイントになります。シミュレーション・ゲームは，ゲームそのものが一つの小宇宙になっています。貴方はその社会の仕組みを知る度に，するべき事を考えなければなりません。それはゲームの世界だけでなく，我々の住んでいる実社会でも同じ事がいえます。ただゲームで終らせずに，貴方の生活の一部として活用して下さい。

それでは，早速ゲームを始めましょう。

# 2. ゲームを始める前に

初めてゲームをする方は，ゲームを始める前に自分が，最初に統治する国や，コンピュータの強さを決定しなければなりません。これはゲームを進めるに当って重要な役割りを果しますので，この項目をよく読んで初期設定は慎重に選択して下さい。

## 1. ゲームの概要

このゲームは，日本全国，北は北海道から南は九州までの50ケ国（17ケ国モードでは中部地方を中心とした17ケ国）を統一する事が目的です。その為には，まず貴方が全50ケ国（17ケ国）の中から，どれか自分の統治する国を1つ決めなければなりません。また，貴方はその国を統治する大名の名前（名字のみ）を漢字4文字以内で変更する事が出来ます。例えば尾張の織田信長を選択した場合，織田の部分を貴方の名前や映画や漫画の主人公など，自分の好きな名前に変更する事が出来るわけです。この他，プレイ人数やコンピュータの強さなど全ての初期設定が終了しましたら，いよいよゲームの始まりです。

普段コンピュータの画面上には，現在自分が統治している国とその周辺の地図が表示されており，これをMAIN画面といいます。この地図上に初期設定で貴方が選択した国と大名の名前が表示されていますので，あとはその国に対して数々の命令を発しながら，ゲームを進めて下さい。

ゲームの開始年度は，歴史では，桶狭間の合戦があった1560年の春です。1年間は春・夏・秋・冬の4季節に分かれ，各季節毎に全50ケ国(17ケ国)が1回ずつ命令を下します。全ての国が命令を出し終えますと，その季節は終了し，次の季節に移ります。1国ずつ順番に命令を出すわけですが，順番は毎季節ランダムに変化します。貴方の順番が回ってきましたら，自分の領地に命令を出して下さい。この命令は何種類もありますが，国を統治するに当り必要な事ばかりですので，最初命令を出す場合は，後述の

8 **MAIN画面における命令の説明**をよく読んでから実行して下さい。

また**命令2＞戦争＜**を選んで他国へ攻め込んだり，他国が貴方の領地に攻め込んできた場合はHEX画面になります。HEXとは六角形のマス目の事をいい，HEX画面になるとMAIN画面が消えてその国の地形を形どったHEXが表示されます。戦争中は，このHEX画面上で命令を発し，その戦争の決着がつくまでこの状態が続きます。ここでの戦闘方法は11 **HEX画面での設定及び行動**を参照して下さい。

戦争が終りますと，再びMAIN画面が表示され通常の命令を実行する事になります。

また，戦争で相手に勝ったり，入札（7 **イベントについて**参照）によって他の領地を手に入れた場合は，その国は自分の統治国となります。1国につき1命令ですので，自分の領地が2国以上ある場合は，各季節毎に，自分の統治国数の分だけ命令の順番が回ってきます。

このようにMAIN画面上で領地の内政を行ない，HEX画面で戦争を行って他国を手に入れ全50ケ国（17ケ国）を統一する事がこのゲームの目的となります。

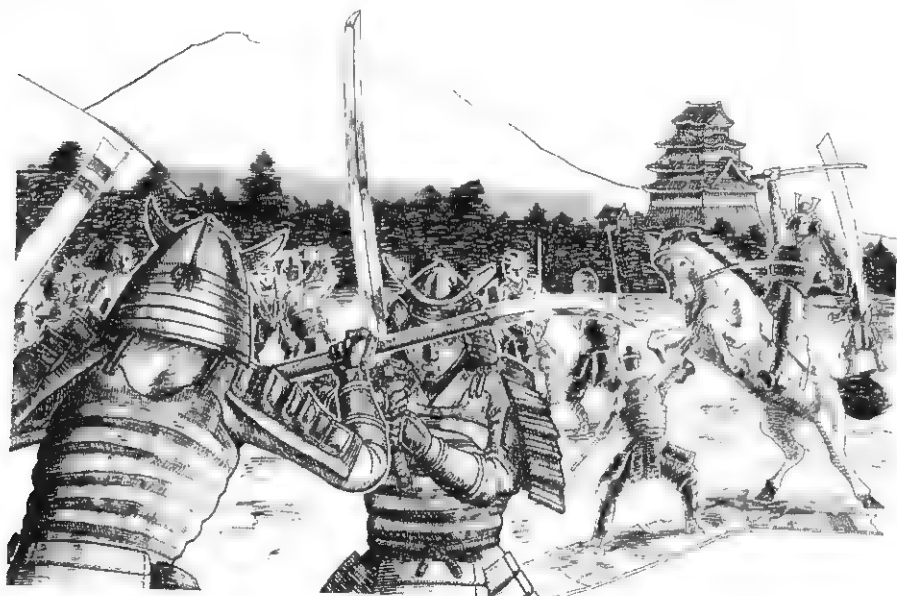
## 2. ゲームの勝敗

ゲームの目的は全国統一ですが，途中で貴方の選んだ大名が戦死したり，寿命で死んでしまった時は，ゲーム・オーバーとなります。いつ，強敵が攻め込んで来るかわかりませんので，調子のいい時は特に，その時の状態をセーブしておく事をお薦めします。

なお，複数でプレイしている時は，誰か一人が死亡しても，ゲームは終了しません。プレイしている全員が死亡するか，誰かが全国統一するまでゲームは続きます。

## 3. キーの使い方

『信長の野望・全国版』で用いるキーは基本的にはテン・キーの0−9の数字と，フル・キーのL，Y，N，及び〔RET〕（リターン・キー）です。そ

れ以外にも特殊な場合において，他のキーを用いる事もありますが，その時は各項目の説明に従って下さい。MAIN 画面において，実行したい命令を入力する時は，その命令の番号と同じ数字をテン・キーより入力した後に続けて〔RET〕を押して下さい。HEX 画面においては，一般に数字キーを入力しただけで命令を実行出来ますので〔RET〕は不要です。また"**New game or Load data ?(N/L)**"や"**Y/N**"などのメッセージ表示の時にそれぞれ頭文字（L，Y，N）を入力する事により，その意味を実行します。この時も〔RET〕を押す必要はありません。また，Yはテン・キーの0で，Nは〔RET〕で代用する事が出来ます。なお"**HIT ANY KEY**"のメッセージが表示されましたら，何らかのキーを押して下さい。なお，キーボードのカナ・キーをロックしていると，キーを受け付けませんので，カナ・キーは解除しておいて下さい。

# 3. ゲームのスタート方法

コンピュータの電源を入れた後で，DISK Aを第1ドライブ（0と1なら0，1と2なら1）に，DISK Bを第2ドライブ（0と1なら1，1と2なら2）にセットして下さい。セットし終りましたら，リセットボタンを押して下さい。ゲームはオートスタートします。

なお，タイトル画面の後で，メッセージが表示されますので，**4 ゲームの初期設定**の指示に従って，ゲームを進めて下さい。

**〈ゲーム使用上のご注意〉**

※ゲーム中はリセットボタンを押したり，電源を切ったりしないで下さい。DISKを破損する恐れがあります。リセットボタンを押したり，電源を切る時は，必ず**命令20＞その他＜の(7)終了**命令でゲームを終了してからにして下さい。

※ゲーム中はDISKを出さないで下さい。DISKを破損する恐れがあります。

※DISK B に write protect シールは絶対に貼らないで下さい。プログラムが暴走する恐れがあります。
また，DISK A の write protect シールは，はがさないで下さい。

※PC8801mkII SR以降の機種をご使用の方へ。
**◎ゲームをする時は，V2モードでご使用下さい。**

※2Dと，2HDもしくは2DD両用の機種（例：PC－8801mkIIMR，X－1turboZなど）で，1度でもご使用になったディスクは，他の機種では使用出来ませんので十分注意して下さい。

# 4. ゲームの初期設定

まず最初に，各種の初期設定を行います。コンピュータの質問に対して次のように答えて下さい。

## 1. データの選択（New game or Load data ?（N/L））

初めてゲームをする方や，新しく最初からゲームを始める方は， New game を選んで下さい。
以前セーブした場所から，ゲームを再開したい方はLoad data を選んで下さい。この時New game はN, Load data はLを入力して下さい。
また，Load data を選択した方は，次に"**INPUT FILE NO.（最高は2）?**"と表示されますので，前回セーブした番号（セーブは2ケ所まで可能）を入力して下さい。前回セーブした状態からゲームを続ける事が出来ます。

## 2. シナリオの決定（1：17ケ国，2：50ケ国）

シナリオは，前作『信長の野望』と同様の中部地方を中心にした17ケ国モードと，日本全国を舞台にした，50ケ国モードの2種類があります。画面上に，1：17ケ国，2：50ケ国と表示されますので，自分のプレイしたいシナリオの番号を入力して下さい。
勝利条件は，どちらも，登場する全ての国を支配する事です。なお，登場する国や大名は，付録の戦国武将列伝や，戦国地図を参照して下さい。

## 3. 他国の戦闘シーンの有無（コンピュータどうしの戦いを見ますか？（Y/N））

これは，コンピュータの担当する大名同士が戦闘状態になった時，それをHEX画面で見るか見ないかを決定するものです。HEX画面を見ない

場合は，ＭAIN画面上で戦闘が行われる為，一瞬で勝敗が決定します。待ち時間は少なくてよいのですが，勝敗に地形的な要素が加味されませんし，お互いの兵士数や武力の総数値のみで決定されてしまう為，実際の戦闘シーンとはかなり違った大味なものとなってしまいます。ですから，じっくりと腰をすえてゲームを楽しむならコンピュータ同士の戦闘をHEX画面で見た方がよいと思います。HEX画面で見る場合はYのキーを，見ない場合はNのキーをそれぞれ押して下さい。

### 4. 方言モードの有無（方言モードにしますか？（Y/N））

ゲーム途中のメッセージ文を標準モードにするか，方言モードにするかを決定します。これは，ゲームの難易度には関係ありません。ただゲームの雰囲気を変えるものですので，好きな方を選択して下さい。

### 5. プレイ人数の決定（何人でplayしますか？）

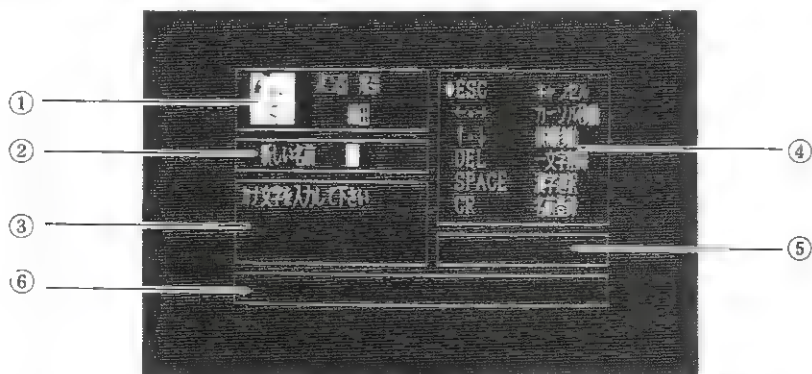
何人でゲームをするかを決定します。最高8人までプレイする事が出来ますので1人でプレイするならば1を，2人ならば2といった具合にプレイする人数をテン・キーより入力して下さい。この時，〔RET〕を押す必要はありません。

### 6. 統治国の決定（player 1は，どの国を担当しますか？）

人数を決定しますと，画面に日本地図が表示されます。50ケ国モードを選択した時は全国地図が表示されます。この地図は50ケ国に分割されています。蝦夷（現在の北海道）の1を初めに，南下するに従って数が大きく割りふりされており最後は最南端の薩摩大隅（現在の鹿児島）の50となっています。また，17ケ国モードを選択した時は，中部地方を中心とした地図が表示されます。能登の1を初めに尾張の17となっています。プレイヤーはこの50ケ国（17ケ国）の中から，自分の統治する国を選んで下さい。選択はテン・キーよりその国の番号を入力した後，〔RET〕を押して下さい。国番号を入力しますと，その国の国名と，大名の名前の確認

(例えば，50ヶ国モードを選択した時で25を入力した場合〝**第25国尾張の織田信長ですね？（Y/N）**〟と表示される）を聞いてきますのでOKならYを，他の国に変えたいのならNを押して下さい。複数でプレイする場合は以降**8. 大名の各要素の決定**まで1人ずつ順番に選択する事になります。

## 7. 大名の名前の変更（名前を変更しますか（Y/N））

統治国を決めますと，貴方が選んだ国の大名の名字を変更する事が出来ます。大名の名前を変更しない場合はここでNを押して下さい。もし，大名の名前を違う名前に変更したい場合はYを押して下さい。そうしますと地図画面が消え名前の入力画面（写真A）になります。名字を変更する方は以下の変更の手順をよく読んで下さい。

（写真A）

①……自分の選んだ国名，大名の名前及び大名の顔が表示されます。

②……新しく入力した名前が表示されます。

③……メッセージが表示されます。

④……カナ・キー以外の使用可能キーが表示されます。今現在使えるキーは◆マークで表示してあります。

⑤……変更名が重複した場合ここにメッセージが表示されます。

⑥……現在選択出来る漢字が表示されます。

**※ 変更の仕方**

(1) まず，カナ・キーをロックして下さい。カナ・キーが解除されてい

ますと，キー入力を受けつけません。（MZ－2500では，カナ・キーをロックする必要はありません。）

(2) 変更されました名字は，全て漢字です。なお名前（織田信長なら信長の部分）は変更出来ません。名字（織田の部分）のみの変更ですのでご了承下さい。合計4文字までの漢字を入力する事が出来ます。

(3) ③に〝**カナ文字を入力して下さい**〟と表示されますので，まず変更したい名字の最初の漢字を，音読みの頭1文字をカナで入力して下さい。（もし，織田の織を入力したい場合は織の音読みはショクですから，頭1文字シを入力します。）ここで，選択できる漢字はJIS第一水準の漢字ですので中には使えない漢字もあるのでご了承下さい。JIS第一水準の漢字に関しましてはパソコン備えつけのユーザーズマニュアルをご参照下さい。

(4) 頭1文字を入力しますと，⑥にシ（織を選んだ場合）で始まる漢字が表示されます。次にカーソルを移動させ，自分の入力したい漢字（この場合は織）を探します。カーソル・キーの左（←）を押すと，カーソルは左に，カーソル・キーの右（→）を押すとカーソルは右に移動します。カーソルが左端にある状態で，カーソル・キーを左に押すと，現在表示されている漢字の1つ前のグループに戻ります。カーソルが右端にある状態でカーソル・キーの右を押すと1つ先のグループに進みます。また，このグループはカーソル・キーの上（↑），下（↓）で自由に前後させる事が出来ます。もし選択したい漢字がなかったり，間違った漢字のグループを選んでしまった場合は，ＥＳＣキーを押して下さい。その漢字を選択する前に戻ります。

(5) 自分の入力したい漢字が見つかりましたら，カーソルをその漢字の上で止め，スペース・キーを押して下さい。そうしますと②にその漢字が表示されます。DELキーを押すと漢字が一字削除されますので漢字を間違えて選んでしまった場合はDELキーを使用して下さい。

(6) 名字が入力し終りましたら〔RET〕を押して下さい。（④の一番下に表示されているCRとは〔RET〕の事です）〝**これでよろしいですか?**

(Y/N)″と表示されますのでその名字で決定する場合はYを選び，変更し直す場合はNを押して下さい。ここでYを押しますと名字の変更は終了します。

(7) 名前の変更を中止する場合は(3)の〝**カナ文字を入力して下さい**″の表示時に，ESCキーを押して下さい。〝**変更を中止しますか？(Y/N)**″と表示されますので名前の変更を中止する場合はYを，名前の変更を続ける場合はNを押して下さい。

(8) 既に存在する別の名字と同じものを入力した場合（例えば，織田信長以外を変更する時に，新しく変更する大名の名字を織田と選んでしまった場合）〝**変更できません。第25国尾張〔織田〕の名前と重複しています**″と表示されます。この時⑤に〝**リターン・キーを押して下さい**″と表示されますので指示に従って下さい。

(9) 名前の変更が終了しましたら，必ずカナ・キーのロックを解除して下さい。(MZ－2500では,カナ・キーのロックを解除する必要はありません。)

## 8. 大名の各要素の決定 (例)(織田信長の各要素を決めて下さい。)

貴方が選んだ大名の各要素を決定します。大名の要素は，健康・野心・運・魅力・IQの5項目で，これらは，ゲーム中実行する命令に関わってくる重要な数値ですので，出来るだけ高い数値の方が有利でしょう。プレイヤーが，ここで決定できる各要素の最高値は109です。それぞれの数値は，各項目事にスペース・キーを押す事により決定します。この決定は，何度でもやり直す事が出来ますので，自分の納得のいく数値が出るまで挑戦して下さい。

5つの数値が決定しますと，もう一度大名の年齢や国と名前が確認され，各要素と共に，〝**よろしいですか？(Y/N)**″と表示されます。この数値でよい場合はYを，再び決め直したい場合はNを押して下さい。ここでYを押しますと，選択した大名の名前，年令，各要素が表示され，この大名で

OKかもう一度確認を求めてきます。

ここでNを押しますと**6. 統治国の決定**まで戻り，もう一度大名を選び直す事が出来ます。Yを押し，その大名を決定した場合は**9.レベルの決定**に進みます。

また，この各要素はゲーム中の命令やイベントによって上下しますので，常に気を配っていて下さい。ここに，各要素の持つ意味と，ゲーム中どのような役割を果すかを記しますので，自分がどの要素に重点をおくか参考にして下さい。なお，ゲーム中の各要素の最高値は210です。

**(1) 健　康**

大名の体調の良し悪しを表す数値です。大名の寿命は各大名毎にそれぞれ設定されていますが，この値が高いと多少寿命が伸びることもあります。また，反対に低くなると病気になってしまいます。病気になると実行できない命令もありますので気をつけて下さい。毎年春になると低下します。また，自分のいる国に疫病が流行った時にも低下します。大名の死に直接関わってくる数値ですのであまり低くならないように注意して下さい。この健康値が0になると，大名は死亡します。

なお，この数値は，**命令17＞休養＜**で上昇させる事が可能です。

**(2) 野　心**

これは，大名が全国統一に対して，どれだけの野望を抱いているかを表した数値です。主に，貴方がコンピュータの統治する国に対して不戦同盟や婚姻を申し込む時などの外交面に影響します。当然，この数値が低いと交渉は決裂する事が多くなり，相手に断られてしまいます。不戦同盟や婚姻などの命令を実行すると，成功，失敗に関係なく低下します。さらに，失敗した時はより低下しますので他国との外交に重点を置きたい場合は，一層気を配って下さい。なお，この値は戦争で勝った時に上昇し，負けた時に低下します。

**(3) 運**

これは，理屈や常識では説明できない人間のツキを表した数値です。もちろんこの値は，高いとそれだけ有利でMAIN画面，HEX画面を通

じあらゆる命令や状況に関与してきます。この値は婚姻を申し入れて失敗した時に低下します。命令によってこの値を上昇させる事は不可能です。なお，運の数値は毎季節，常に変化しています。

(4) **魅　力**

この値は，貴方が国の統治者として住民や兵士など他の人からどれだけ支持され，人気が高いかを表す数値です。この値は婚姻や寝返りなどの命令を選んだ時，その成否に影響します。婚姻や寝返りに失敗した時，また戦争に負けた時などに低下し，住民や兵士に施しを行った時や戦争に勝った時に上昇します。また，年貢率の変更に伴い，魅力の値も上下します。なお，魅力が低いと謀叛が起こりやすくなります。

(5) **IQ**

この値は，貴方の知力を表しています。戦略・戦術時の駆引きに影響します。特に，この値が高いと**命令 11 ＞兵士訓練＜**を実行した時に兵士訓練度の上昇率が高くなります。また，**命令 12 ＞様子見る＜**を選び，他国の状態を見ようとして密偵を送った際，貴方のIQが低いと，その密偵が捕まってしまい，他国の様子を見れない事があります。また，IQが高くても，必ず成功するとは限りません。戦国時代において，周辺の状況を把握していないと何かと不利になりますので，この値を高くしておくに越した事はありません。この値は戦争に勝った時に上昇し，負けた時に低下します。

数人でプレイする場合は，**6. 統治国の決定**から，以上**8. 大名の各要素の決定**までは，1人ずつ決めていきます。player1 が**6.**から**8.**までを終了しましたら，player 2 の順番となり，同様の手続きを行います。全員の大名が決まり設定をしましたら，コンピュータの強さを決定します。

## 9. レベルの決定（最後にコンピュータの強さを決めて下さい。1から5まで（大きい程強い））

コンピュータの強さを決定します。強さは5段階に分れており，数が

大きくなる程強くなります。初めてゲームをなさる方は，レベル1を選択した方がよいでしょう。

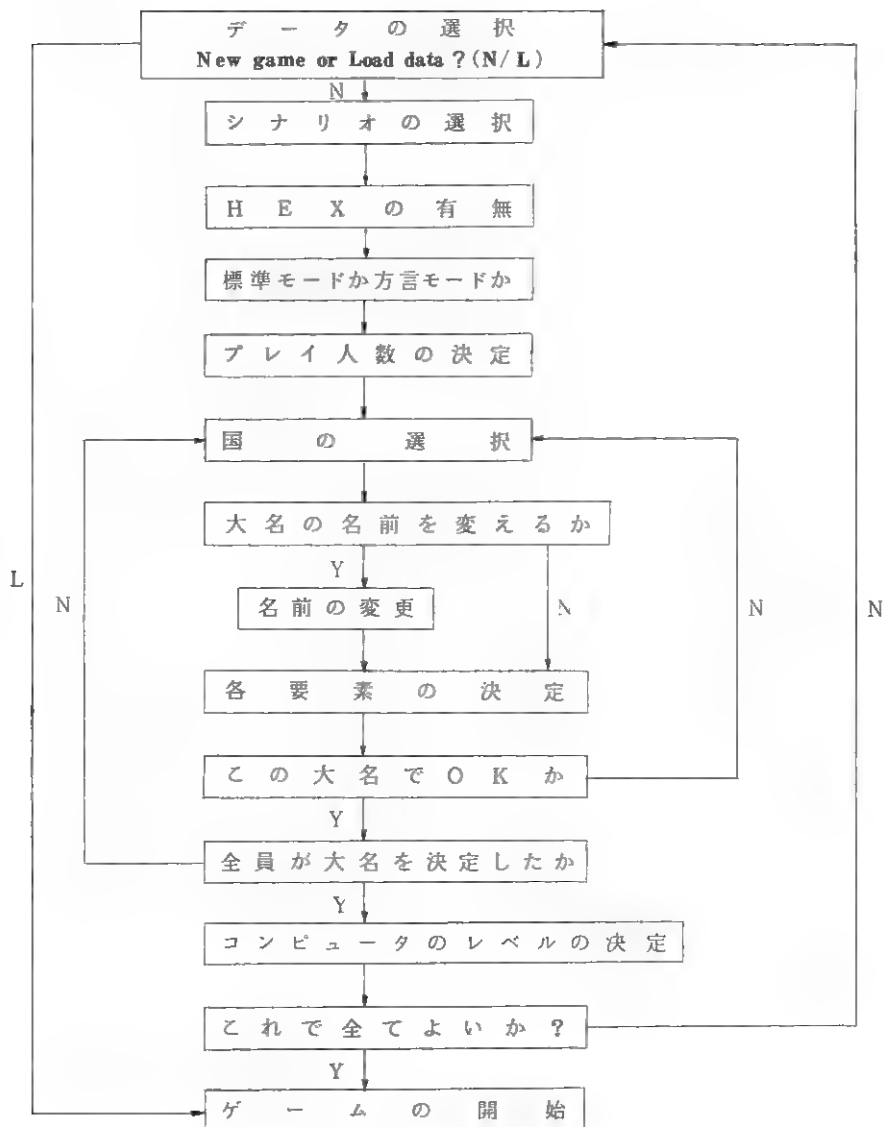
## 10. 各条件の確認（全てよろしいですか？（Y/N））

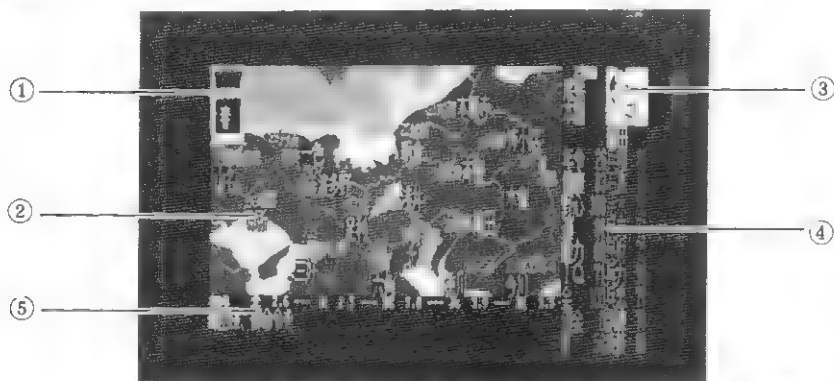
今までに決定した事柄が全てOKかどうかの確認です。もし，このままでよい場合は，Yを押して下さい。ゲームが始まります。もし決定した事柄に不満があったり，間違った時などは，Nを押して下さい。一旦Nを押しますと，**1. データの選択**まで戻ってしまい，もう一度，その時点から決め直さなければなりませんのでご注意下さい。

## 11. 初期設定早見表

なお，初めてシミュレーションゲームをする場合，初期設定だけでもかなり大変な作業ですので，初期設定の手順を簡単に図式化しました。もし，途中で今自分がどの時点まで設定したかわからなくなりましたら，次ページの図を参考に照らし合せて下さい。

別 表

データの選択
New game or Load data ?(N/L)
N
シナリオの選択
HEXの有無
標準モードか方言モードか
プレイ人数の決定
国の選択
大名の名前を変えるか
Y
名前の変更
N
各要素の決定
この大名でOKか
Y
全員が大名を決定したか
Y
コンピュータのレベルの決定
これで全てよいか?
Y
ゲームの開始
L
N
N
N

# 5. MAIN画面の説明

MAIN画面は，通常各地方別の地図を表示している（写真B）のような画面です。

（写真B）

① 現在の西暦と季節を表示しています。その季節中に全50ケ国（17ケ国）が命令を出し終えますと，次の季節に移ります。なおゲーム開始時は，ここに1559年冬と表示されています。季節が1560年春に変わりますと，各国が命令を出せます。

② ここにプレイヤーが統治している国の周辺地図が表示されます。統治国が複数の場合や多人数プレイの場合，現在命令中のプレイヤーの周辺地図がその度ごとに表示されます。

③ 現在プレイヤーが命令している国の国名，大名の名前，及びその大名の顔が表示されます。

④ 現在プレイヤーが命令している国の各状態が表示されます。

⑤ その年の各相場とそれぞれの状況におけるメッセージが表示されます。相場は毎年春になると変化し，取引きを行う事により，上下します。相場は左から順に金利，米，武器，兵士，忍者となっており，各々のもの1つに対する値段です。MAIN画面では常に表示されていますので，物の売買などの時は値段を確認して下さい。

# 6. 国の状態を表す要素の説明

貴方の順番が回ってきますと，MAIN 画面④に国の状態が表示されます。以降貴方は，この国の状態を表した各要素をもとに様々な命令を出していきますので各要素がどのような意味を持っているのかを以下に簡単に説明します。

| No. | 画面表示 | 各要素の意味 |
|---|---|---|
| 1 | 年令 | その大名の現在の歳です |
| 2 | 健康 | その大名の体調の良し悪しです |
| 3 | 野心 | その大名の全国制覇への意気込みです |
| 4 | 運 | その大名の運の強さです |
| 5 | 魅力 | その大名がどれだけ人を引きつけるかを表しています |
| 6 | IQ | その大名の頭の良さです |
| 7 | 金 | その国の所持金です |
| 8 | 借金 | その国の商人から借りているお金です |
| 9 | 町 | その国の町の価値を表しています |
| 10 | 兵糧 | その国が所持している米の量です |
| 11 | 石高 | その国の生産高を表しています |
| 12 | 治水 | その国の石高に対する治水度を表しています |
| 13 | 民忠 | 大名に対する住民1人当りの忠誠度です |
| 14 | 民財 | 住民1人当りの財力を表しています |
| 15 | 兵力 | その国の兵士数です |
| 16 | 兵忠 | 大名に対する兵士1人当りの忠誠度です |
| 17 | 訓練 | 兵士1人当りの訓練度です |
| 18 | 武装 | 兵士1人当りが装備している武器の量です |

## 1. 年　令

全ての大名には，あらかじめ寿命が決められています。春になると，全ての大名が1歳年をとります。高齢な大名は，この時，寿命が来て死亡する場合もありますが，健康値が高い場合は助かることもあります。なお，その大名の寿命は，どこにも表示されていません。

## 2.～6. 大名の各能力

これは，初期設定で決定した大名の各要素（健康・野心・運・魅力・IQ）の事です。ゲームが進んでいくにつれ，この要素は変動しますので注意して下さい。なお，大名の各能力の詳しい説明は，**4 ゲームの初期設定**の8. **大名の各要素の決定**をご参照下さい。

## 7. 金

現在，所有している金の量を表しています。毎年秋になると，住民から税金が徴収されますので，増える事になります。これは町の価値や住民の忠誠度などの要素が多分に関係してきます。これらの値が大きければ大きい程，徴収額が増えます。また，同じく秋には兵士数に応じた金を支払わなければなりません。この時，自国の金があまりないのに兵士がたくさんいた場合，金を払う事が出来なくなり，兵士数が減少しますので，気をつけて下さい。また，金は開発や治水工事などに実費として使うだけでなく，命令の中には，一定数以上の金を所有していないと実行出来ないものもありますので，なくならないようにして下さい。戦争時にも必ず必要です。なお，堺の商人から金を借りたり，兵糧を売ったりして金を増やす事も出来ます。

## 8. 借　金

現在，どれだけの金を借りているかを表しています。借金が出来るのは堺の商人が，現在命令中の国にいる時だけでその国に商人がいない時は，

借金する事は出来ません。借金する場合は町の価値と同じ数まで借りる事が出来ます。但し，借金の中には，その時の相場に応じた金利が含まれます。金利の値は，借金1に対してですので，金利が4だったとすると，町の価値100に対し，実際借金できるのは，金20となります。但し金利が80ですので，MAIN画面上の借金の表示は20＋80で100となり，合計100の金を返済しなければなりません。なお，秋になると，借金は自動返済されます。この時，返済出来なかった場合は，次の年に持ち越される事になります。

## 9. 町

どれだけ町の価値があるかを表す数値で，その国の繁栄度を示しています。この値は，秋の税金徴収に直接関ってくる数値ですので高ければ高い程，徴収額も増えます。また，この町の価値と同数まで借金をする事が出来ます。なお，町の価値を上げるためには，**命令13＞町を造る＜**で，町造りを実行して下さい。但し，町の価値を上げると民の財力が減少します。

## 10. 兵　糧

現在，所有している米の量を表しています。数値は千石単位で表されていますので，兵糧が10と表示されていましたら1万石の兵糧がある事になります。金と同様で毎年秋に，住民から徴収されます。これは石高や民の忠誠度や年貢などに影響してきます。また，秋になると，兵士数に比例して一定の兵糧を兵士に与えねばなりません。この時，米が足りない場合は兵士数が減少しますので，米は絶やさないようにして下さい。

また，米は戦争時には必ず使用し，この米が0になると負けになってしまいます。また，米は堺の商人と売買する事が出来ます。米の値段は毎年春に決定し，取引きする毎に，相場の値段は変化します。画面中表示されている相場の中にその年の米1千石に対する値段が表示されています。

## 11. 石　高

現在，どれだけの生産高かを表しています。この値は直接，米の収穫量に関ってきますので，この数値が高ければ高い程，米の収穫量も増大します。この値は，**命令7＞開墾＜**で，土地を耕す事により，上昇しますが，石高を上げると民の忠誠度や治水度が下がります。なお台風の被害を受けると石高が減少する事があります。

## 12. 治　水

現在の石高に対する治水度を表しています。石高の数値が上昇すると，それに伴い治水度は下がります。夏に台風が起きた場合，治水度が高いと，被害を最少限にくいとめる事が出来ます。また，この数値は米の収穫量にも影響してきます。治水度は**命令5＞治水工事＜**を行う事により，上昇します。

なお，治水度は100が上限でそれ以上は上がりません。

## 13. 民　忠

住民1人当りが，その国を統治している大名に対してどれだけの忠誠を誓っているかを表した数値です。この数値が高いと，米の収穫量及び秋の金収入が上がります。この数値が低いと，米の収穫量及び秋の金収入が悪くなるだけでなく，一揆が起きる可能性もでてきます。民の忠誠度は，**命令14＞施す＜**で，住民に金や米を与えると上昇します。しかし，石高を上げたり，年貢率を高くしたりするとその上昇率に応じて民の忠誠度は下がります。

## 14. 民　財

住民1人当りの所有財力を表しています。住民がどの程度のレベルで生活しているかを数値化しています。これも民の忠誠度と同様に秋の徴収額や一揆の発生確立に影響し，住民に金や米を与える事で上昇します。しかし，町の価値を上げたり，年貢率を高くしたりするとその上昇率に応じて

民の財力は下がります。

## 15. 兵　力

現在，その国を守っている兵士数です。数値は千人単位で表されていますので，兵力が10と表示されていましたら1万人の兵士がいる事になります。この兵士は戦争で相手と戦う為に必要となりますし，敵が攻め込んできた時に，国を守る大事な戦力となります。兵士が多ければ多い程，国は安全ですが，秋になると人数に応じた金と兵糧を与えなければなりませんので，十分な蓄えがない場合は反対に危険です。兵力は**命令10 >雇用<**で兵士を雇う事により，上昇しますが，兵士の忠誠度，訓練度，武装度のそれぞれの数値が，雇用人数に伴い変化します。

## 16. 兵　忠

兵士1人当りがその国を統治している大名に対して，どれだけの忠誠度を誓っているかを表した数値です。この数値が高いと，兵力が少なくても戦闘中，多少有利になります。反対に，この数値が低いと兵士の士気が低下するばかりでなく，敵に寝返る事もありますので，十分気を付けて下さい。この値は，**命令14 >施す**<で兵士に金や米を与える事により，上昇します。しかし兵士を雇うと雇った人数に応じて兵士の忠誠度は下がります。

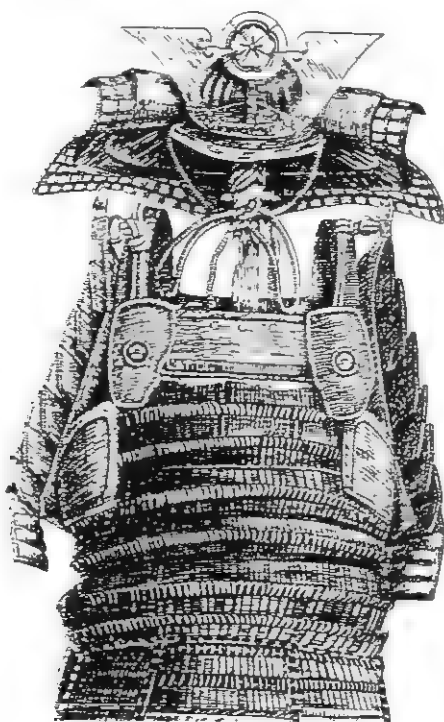
また，この数値が低いと謀叛が起きやすくなります。

## 17. 訓　練

兵士1人当りがどれだけ訓練をし，鍛え抜かれたかを表した数値です。これも兵士忠誠度と同様で，この数値が高いと戦闘中有利になりますが，反対にこの数値が低いと兵士の士気が低下し，不利になります。この数値は**命令11 >兵士訓練**<により，上昇します。しかし兵士を雇うと雇った人数に応じて兵士の訓練度は下がります。

## 18. 武　装

兵士１人当りがどれだけ武器や防具で身を固めているかを表した数値です。武装度が高いと，少数の兵力でも大軍を相手にする事も可能ですので兵力が少ない時は，これで補うことも出来ます。また，**命令 16 ＞部隊編成＜**時の配分率の変更に有利となります。この数値は**命令 9 ＞堺の商人＜**で武器を買う事により増えます。武器も毎年，値段が変りますので，相場を見て値段を確認して下さい。しかし兵士を雇った人数に応じて兵士の武装度は下がります。

※国の状態を表す各要素の上限は，国により異なります。

# 7. イベントについて

## 1. 季節処理（毎年必ずあるもの）

### (1) 春

毎年，春になると全大名は1才歳を取ります。またそれに伴い健康値が1つずつ低下します。ここで，寿命になった大名は死亡します。大名のいなくなった国は，新しく出現した大名が，その国を治めるべく旗上げするか，誰も治める者のいないまま空白地となり入札されるかのどちらかとなります。また商人のもとに米や武器などが仕入れられ，その年の基本相場の決まる季節でもあります。相場は，全国共通でどの国から相場を見ても同一です。また商人と取引きを行ったり，兵士や忍者を雇った場合などその度毎に相場は変化します。

借金をした時 ──→ 金利が上がります
借金を返済した時 ──→ 金利が下がります
米を買った時 ──→ 米の相場が上がります
米を売った時 ──→ 米の相場が下がります
武器を買った時 ──→ 武器の相場が上がります
兵士を雇った時 ──→ 兵士の相場が上がります
忍者を雇った時 ──→ 忍者の相場が上がります

### (2) 秋

秋は収穫の季節であると同時に1年間の決算時です。石高，治水度，民の忠誠度，民の財力などの数値が加味され，大名のもとに兵糧が入ってきます。また，町の価値，民の財力などの数値が加味され税金が徴収されます。しかし，金や兵糧が国に蓄えられると同時に兵士にもこの中から金や米を支給しなければなりません。この時，国の生産量が兵士に追いつかない場合は兵力が減少しますので注意して下さい。また，借金も返済されます。

## 2. 災　　害

「信長の野望・全国版」では，2種類の災害が起きます。この災害は自然の常ですので防ぐ事はできません。

### (1) 台風

台風は夏に発生する災害です。台風が発生した国は石高が低下するほか，いろいろな要素に影響してきます。台風による被害は治水度を上げておく事により最少限にくいとめる事が出来ます。

### (2) 疫病

季節を問わずいつでも発生します。疫病も台風と同じく各要素に影響を及ぼします。特に，大名のいる国に疫病が発生した場合，大名の健康値が低下し，病気になることがあります。病気になると実行出来ない命令や実行後の結果に影響が出てくるほか，若くて不慮の死を遂げる事もありますので，大名が病気になってしまった場合は**命令17＞休養**＜で体を休める事をお薦めします。

## 3. 反　　乱

反乱には兵士が起こす"謀叛(むほん)"と住民が起こす"一揆(いっき)"とがあります。

### (1) 謀叛

戦国時代は，下剋上の世です。いつ何時野望を持った若武者達が大名に対し反旗をひるがえすかわかりません。謀叛は兵士の忠誠度や魅力が低いと起こります。謀叛が成功しますとその国の統治者は新しい大名になります。この新しく出来た独立国家は，独立前に所属していた大名の統治国を優先的に攻撃してきます。貴方の属国に謀叛が起こりその国が独立した場合，その国の統治者は新しい大名になりコンピュータがこれを受け持ちます。プレーヤーの選択した大名のいる国で謀叛が起きた場合はHEX画面になり，実際に戦わなければなりません。しかし属国で起きた場合は，MAIN画面上で決着がつきます。また，一国で謀叛が起きると，その成否に関らず，その国を所有していた大名の治める全ての国の民と兵の忠誠度に影響がで

ます。

(2) 一揆

住民の忠誠度や，魅力が低い時，また年貢率が高い時は，住民が大名の政治体制に不満を抱き，一揆が起きます。一揆には各地方により延暦寺派，キリシタン，海賊，一向宗，一揆軍があり，それぞれ住民の忠誠度が低いと起こります。一揆が起こり，住民が兵士に勝ちますと，その国は空白地になります。大名のいる国で一揆が起きて，住民が兵士に勝ちますと，その国は空白地になります。大名のいる国で一揆が起きて，住民が勝ち，大名を倒した場合その大名の統治していた全ての属国が空白地になります。なお，本国の統治者は新大名がなり，コンピュータがこれを受け持ちます。また，プレーヤーの選択した大名のいる国で一揆が起きた場合に金を持っていると，一揆を起こした住民に説得をするか聞いてきます。説得をする場合は，住民に金を払わなければなりません。ここでNを押すと，HEX場面になり実際に戦うことになります。しかし，属国で起きた場合はMAIN画面上で決着がつき，その一揆軍が勝った場合は空白地となります。なお本願寺は一揆自体が大きくなり出来た国の為，一揆が起きる事はありません。しかし，その反面年貢率を高くする事も出来ません。

## 4. 入　札

一揆などにより，空白地となった国を他の大名がその国を手に入れる為に競い合いをします。どの大名も自分の領地を増やしたいので好き勝手にさせていたら，収拾がつかなくなってしまいます。

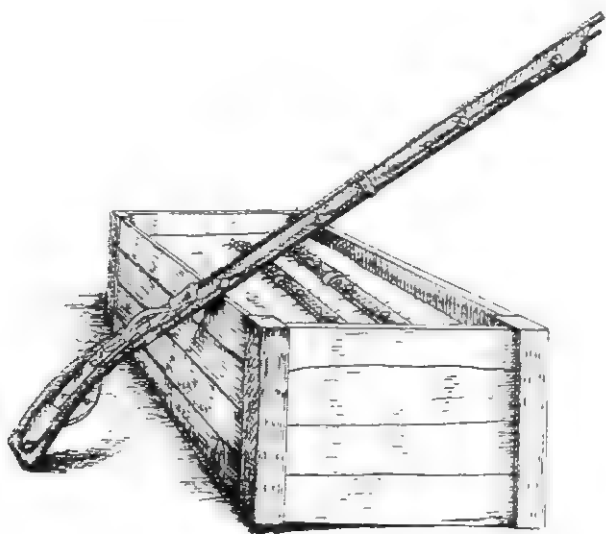
入札に参加出来る大名は，入札の対象となった空白地に隣接している国を所有している大名です。隣接国を所有していれば，大名が他の国にいても，入札には参加出来ます。但し，全ての隣接国を1人の大名が統治している場合や，誰も入札に参加しなかった場合，その空白地は，独立した国となり，新しい大名が統治する事になります。

プレーヤーが入札に参加出来る場合は，貴方の順番が回ってきた時にコンピュータが入札に参加するかどうかを聞いてきます。貴方も参加するな

らば，その空白地を手に入れる為にいくらの金を投資するかを決めて入札に掛ける金額を入力して下さい。ここで入札の為に使用した金は，隣接国からでなく，大名のいる国から払われる事になります。そうして入札に参加した全ての大名が貴方の掛け金以上の金額を入札しなかった時は，その空白地は晴れて貴方のものとなります。

## 5. 病　　気

自国で疫病が発生したり，健康値が低かったりすると大名が病気になる事があり，健康値が減少します。大名が病気になると思うように身体が動かない為，実行出来る命令が制限されます。制限される内容に関しては，8 **MAIN画面における命令の説明**を参照して下さい。なお，病気は1季節のみで，次の季節には回復しています。但し，1回病気が直ったからといっても，続けて次の季節も病気になる事もあるので，2季節以上病気の状態が続く事もあります。

注意：この他にもイベントはあります。

# 8. MAIN画面における命令の説明

貴方に順番がまわってきましたら，以下21種類の命令の中から自分の命令する事を決めて下さい。命令は全てテン・キーより命令番号を入力した後〔RET〕を押して下さい。なお〔RET〕のみを押す事により，命令の一覧表が表示されます。また間違えて命令を選んでしまった場合，命令実行前ならば，再度〔RET〕を押す事により命令受付状態に戻ります。

## ◎命令コマンド早見表

| No. | 命令 | 命令内容 |
|---|---|---|
| 1 | 移動 | 兵士もしくは兵士と大名の移動をします |
| 2 | 戦争 | 隣接国へ攻め込みます |
| 3 | 年貢改訂 | 年貢率を変更します |
| 4 | 金米輸送 | 他の自分の領地へ金や米を移動させます |
| 5 | 治水工事 | 治水度を上げます |
| 6 | 不戦同盟 | 他の大名と不戦同盟を結びます |
| 7 | 開墾 | 石高を上げます |
| 8 | 婚姻 | 敵国と婚姻関係を結びます |
| 9 | 堺の商人 | 商人といろいろな取引きをします |
| 10 | 雇用 | 兵士や忍者を雇います |
| 11 | 兵士訓練 | 兵士を訓練します |
| 12 | 様子見る | 各国の様子を見ます |
| 13 | 町を造る | 町の価値を上げます |
| 14 | 施す | 住民や兵士に金や米を与えます |
| 15 | 寝返り | 敵国の民を寝返らせます |
| 16 | 部隊編成 | 部隊の配分の比率を変更します |
| 17 | 休養 | 健康値を上昇させます |
| 18 | 地図 | 見たい地図に切り換えます |
| 19 | 属領命令 | 属国のタイプを決定します |
| 20 | その他 | セーブや表示時間の設定をします |
| 21 | PASS | 何もしないでその季節を過ごします |

## 命令1＞移動＜

自分の統治国が2国以上ある場合，現在命令中の国から隣接する他の自分の領地国へ兵士を移動させます。兵士の最低移動人数は1（千人単位）です。0を入力した場合はキャンセルとみなされ再び命令受付状態に戻ります。もし，その国に大名がいましたら大名も移動させるかどうかを聞いてきますので移動させるならYを，兵士のみの移動ならNを押して下さい。なお，大名のみを移動させる事は出来ません。大名を他の統治国へ移動させたい時は最低でも1の兵力を連れていって下さい。病気の時は，大名は移動出来ません。

## 命令2＞戦争＜

隣接国に攻め込みます。戦争する為には兵力はもちろんのこと軍資金として，戦争に出陣させる兵力と同じだけの金が必要です。また，食糧として一定量の米も必要です。金か米が0の時は戦争は出来ません。戦争命令を入力しますと，まず戦争可能国の番号が表示されますので，攻め込む国の番号をテン・キーより入力して下さい。次に戦場に送り込む兵力を入力します。送り込める兵力が表示されますので，それ以内の数を入力して下さい。この兵力と同じだけの金が軍資金として使用され，戦場に送り込まれます。次にいくら兵糧を持っていくかを入力します。兵糧が多ければ多い程，長い間戦争を続ける事が出来ますが，兵士に持たせられる米の量には限度があります。米の量は，最低が1で最大が戦争にいく兵士と同じ数です。それ以上は持っていく事は出来ません。大名がいる場合は大名も出陣するかどうか聞いてきます。自ら出陣し兵士の指揮をとる場合はY，自分の部下に任せる場合（といっても，実際には全てプレイヤーが指揮をとるわけですが）はNを押して下さい。大名が出陣した場合は，兵の強さは大名のいない時の2倍になりますが，大名のいる第1部隊が全滅した場合，大名が戦死した事になり，ゲームオーバーとなってしまいますからよく考えて行動して下さい。戦争に勝った

場合は，野心・魅力・ＩＱが各々上昇し，戦争に負けた場合は魅力・ＩＱが各々下がります。
すべての入力を終えますと，MAIN画面が消えHEX画面に変ります。
HEX画面及び戦闘シーンの進め方については，**10 HEX画面の説明**以降を参照して下さい。なお病気の時は本国からはこの命令は使えません。なお，属国からは戦争に行く事が可能ですが，出兵出来る兵士数には制限があります。また，不戦同盟や婚姻によって同盟国となった国に対し，戦争命令を実行した時は戦争に行けることもありますが，ほとんどの場合，同盟国表示が出て，その季節はＰASSしたことと見なされますのでご注意下さい。

### 命令３＞年貢改訂＜

その国の年貢率を変更します。最初はどの国も20％に設定されています。年貢率を上げると，住民の収める税が増える為，秋の収穫時に有利かというとそうでもありません。住民が不満を持ち，住民の忠誠度や財力が減ってしまう為，収穫量が増えるとは限りませんし，一揆の起こる確立が高くなります。また，年貢率は1から100までで0にする事は出来ません。年貢率を上げると魅力は減り，年貢率を下げると魅力は増えます。なお本願寺においては，年貢率を40以上に変更する事は出来ません。詳しくは **7 イベントについての(2)一揆**の項目を参照して下さい。

### 命令４＞金米輸送＜

現在，命令中の国から他の自分の統治国へ金や兵糧を輸送します。この輸送する国が蓄えている最大量までですが，輸送先の国の蓄えが上限まである場合は輸送する事は出来ません。なお，統治国が一国の場合もこの命令を使う事は出来ません。

## 命令5＞治水工事＜

治水工事をすると治水度が上昇します。通常は治水工事にかけた費用の金額に応じて上昇しますが，大名が病気の時は上昇率は半分になってしまいます。この値は100が上限です。治水度を上げておくと台風の被害も少なく出来ますし，秋の収穫量にも影響します。

## 命令6＞不戦同盟＜

これは敵国に対してお互いに攻め込まないという同盟を結ぶ命令です。この命令を入力するとどの国と不戦同盟を結ぶかを聞いてきますので，結びたい国の番号を入力してから〔RET〕を押して下さい。すると相手国は金を要求してきます。その要求に応じ，指定された金額を支払いますと，不戦同盟は成立します。なお成立時は敵が攻め込んでこない確率は70％に設定されています。この確率は毎季節毎に低下し，春は4％残り季節は2％ずつ1年で計10％低下します。なお，この不戦同盟は実行した時点で野心が低下します。また，相手国から要求された金を払えない場合や失敗した時は，さらに野心の値が低下します。なお病気の時は成功する確率が低くなります。複数でプレイしている時に，休養中のプレイヤーにこの命令を使っても断られます。

## 命令7＞開懇＜

開墾を行い，石高（米の生産量）を増大させます。この命令を入力すると，いくら使うのか聞いてきますので開墾に使う金額をテン・キーより入力し〔RET〕を押して下さい。使う金額に応じて石高は上昇します。また，石高の上昇に伴って治水度や民の忠誠度が下がります。

## 命令8＞婚姻＜

敵国の娘を嫁にもらう事により親類関係を持ちます。これは大名のいる統治国から，他の大名のいる統治国へしか実行出来ません。この命令

は不戦同盟の一種ですが命令6＞不戦同盟＜より強力で婚姻が成功した時は，大名のいる国だけでなく，お互いの属国同士の不戦同盟も成り立ち，不戦確率は90％になります。この確率は毎年春になると少しずつ低下します。なお，成否に関わらず使用する度に野心が低下します。失敗するとさらに野心・運・魅力が各々低下します。なお，病気の時は，成功する確率が低くなります。複数でプレイしている時に，休養中のプレイヤーにこの命令を使っても断られます。

## 命令9＞堺の商人＜

堺の商人を相手にいろいろな取引きをします。堺の商人は各国にいつもいるわけではありませんが，山城と摂津和泉には必ずいます。現在命令中の国にうまく商人がいて呼び出せた場合，貴方は次の5種類の取引きを実行できます。取引きは各々その時点の相場で決定されている額の通りに行われますが，取引きをする事により，その相場は上下します。相場に関する詳しい説明は **7 イベントについての(1)春**の項目を参照して下さい。なお，病気の時は商人のいる確率が低くなります。

**(1) 借金**

堺の商人から金を借ります。なお，このコマンドに限り，もう一度続けて別の命令を実行出来ます。借金をすると，金の相場は上がります。

**(2) 返済**

堺の商人から借りた金を返します。借金は秋になると自動的に返済されますが，このコマンドを使えば商人がいる時ならいつでも返す事が出来ます。返済すると，金の相場は下がります。

**(3) 米売**

堺の商人に米を売ります。相場の値段は米1千石に対する金額です。なお米を売ると，米の相場は下がります。

**(4) 米買**

堺の商人から米を買います。なお米を買うと，米の相場は上がります。

### (5) 武器

武器を買う事により，兵士の武装度が上がり，戦争の時有利になります。武装度の上昇は兵力によって違います。また，一度買った武器を売る事は出来ません。なお，武器を買うと武器の相場は上がります。兵力が0の時は武器を買う事は出来ません。いくら買うのか，数を入力して下さい。その時の兵士数により，武装度の上昇率が変化します。

## 命令10＞雇用＜

兵士及び忍者を雇います。相場は兵士，忍者共に1の値段です。なお，兵士・忍者共に雇うと相場は上がります。

### (1) 兵

兵士を雇うと雇用した数だけ兵力が上がりますが，雇用した人数に対応して，兵士の忠誠度，訓練度，武装度は下がります。兵士は，いったん雇ってしまうと二度と解雇する事は出来ません。秋には兵士に金や米を支払わなければならない為，徴収時の金，米が兵士数より少ない時は，払えない分だけ兵力が減少します。また反対に兵力が0ですと，敵に攻め込まれた時にすぐさま負けとなってしまいます。兵士を雇う時は，多からず少なからず，その時の国の状態に合わせて雇用するようにしましょう。

### (2) 忍者

忍者は雇うとその場ですぐ使わなければなりません。忍者は敵国に密偵として送り込まれます。この命令を実行する事により，敵国を混乱におとし入れる事が出来ます。送り込む忍者の数により，敵国の被害の度合が変化します。忍者には次の5種類の行動をとらせる事が出来ます。

① 民離反

悪い情報を流し住民を不安にさせます。これによってその国の住民の忠誠度が低下します。

② 兵離反

大名の悪声を流し兵士を動揺させます。これによって，その国の兵士の忠誠度が低下します。

③ 堤防破壊

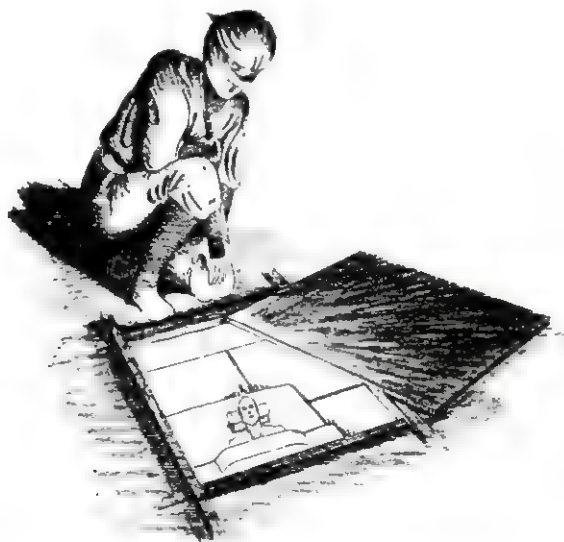
その国の堤防を極秘のうちに破壊します。堤防を破壊する事により，治水度が低下する為，台風の被害を受けやすくなります。

④ 暗殺

大名を暗殺します。兵力が多い時や，大名のIQが高い時など殺す事が出来ない時もありますが，その時は，大名の健康値を下げます。

⑤ 大火

町に火を付け，大火事を起こします。これにより町は被害をこうむり，町の価値が低下します。

これらの破壊工作が成功するとは限りません。失敗すると忍者が寝返り，忍者を送ったプレイヤー側に被害を及ぼす事もありますので忍者を使う時は十分気をつけて下さい。

## 命令 11 >兵士訓練<

兵士の訓練度を上昇させます。金は一際必要ありません。

大名のIQや運が高いと，上昇率がさらに上がります。訓練度が高いと，戦争の時有利です。兵力が0の時は兵士を訓練する事は出来ません。

## 命令 12 ＞様子見る＜

他国の様子を見ます。見たい国番号をテン・キーより入力し，〔RET〕を押して下さい。再度〔RET〕を押す事により，自国の様子が表示されます。また別の国の様子を知りたい時は，再度，その国番号を入力して下さい。敵国の様子を見る時は密偵に調べさせる為，金が 10 必要です。但し，自分のIQが低いと，密偵が敵に捕まってしまい，その国の様子を見れない事もあります。自分の領地をみる時は金は必要ありません。なお，99 を入力する事により，属国の一覧表をみる事が出来ます。一覧表を見ると，一旦MAIN画面が消えて現在所有している全ての国の各要素（金・米・町の価値・石高など）が表示されます。再度〔RET〕を押すと，自国の様子が表示され，命令受付状態に戻ります。この命令を出した後，続けて別の命令を実行出来ます。

## 命令 13 ＞町を造る＜

町を造ると，町の価値が高くなります。町造りに掛けたい金額をテン・キーより入力し，〔RET〕を押して下さい。町の価値が高くなると，秋に入ってくる税金が増える他，堺の商人から借りられる金額も町の価値分まで上がります。

なお，大名が病気の時は町造りの効果も半分になります。

## 命令 14 ＞施す＜

住民に金や米を与えると，民の忠誠度と財力が上がり，秋の収穫量が増えます。また，兵士に金や米を与えると兵士の忠誠度が増え，戦争の時に有利になります。この命令を実行するには，石高・兵力などの数値が 0 でない事が条件です。金や米を施す分だけ入力して下さい。石高の量や兵士の人数，町の価値により，民の忠誠度や財力，兵士の忠誠度など各々の数値の上昇率が変ります。なお，施しをすると，大名の魅力が上昇します。

### 命令15＞寝返り＜

これは密偵に金を持たせて敵国に送りこみ，その国の住民にその金をわけ与えて，自分の領地へ来るように誘いかけるコマンドです。密偵が成功するとその国の大名に対する住民の忠誠度が減り，住民の何割かがこちらの国に寝返ってきます。住民が寝返ってくると，自国の石高が寝返った人数の割合で上昇し，その分敵国の石高は減ります。

**命令10＞忍者を雇う＜**と違う点は，住民の忠誠度を減らすだけでなく，その住民をこちらの国に誘い込む事です。この命令は金11以上を必要とし，住民にばらまく金の量により，何%が寝返ってくるかに影響します。金が10以下ですと，この命令は実行出来ません。但し，密偵が失敗して，住民が1人も寝返ってこなかったときは，敵国の住民の財力を増やすばかりでなく，この命令を実行した大名の魅力が減ります。

### 命令16＞部隊編成＜

各大名の所有している戦闘部隊は全部で5部隊あり，各々が足軽隊・騎馬隊・鉄砲隊と分れています。このコマンドを選択すると，一旦MAIN画面が消えて，部隊編成用の画面に切り替ります。画面の左側に各部隊の属性が表示され，各々の部隊が現在の兵力の何%を振り分けられているかが示されます。部隊編成は，兵士人数を変えるのではなく，全兵士数の何%を振り分けるか，配分率を決めるものですので注意して下さい。最初は，全部隊併せて100%になっていますので，配分率を減らしたい部隊を，スペース・キーで選んで下さい。パーセンテージのUP・DOWNは＋，−キーで操作します。減らしたいパーセンテージの数だけ−キーを押しますと，下にその数が表示されます。配分率を増やしたい部隊をスペース・キーで選び，＋キーを押して下さい。先程−キーで減らした分だけ増やす事が出来ます。振り分けが終了しましたら〔RET〕を押して下さい。再びMAIN画面に戻ります。

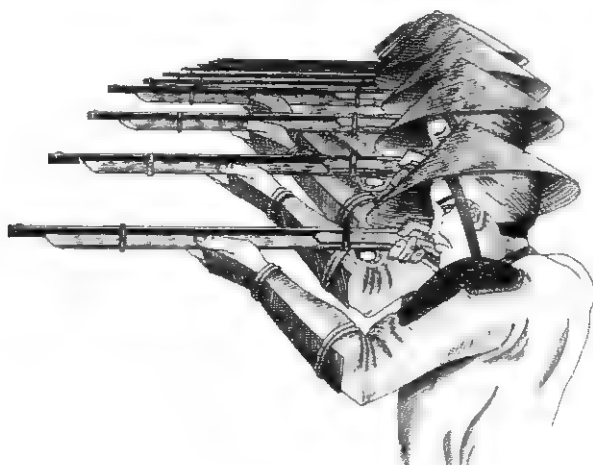
| 第1部隊 | 足　軽　隊（大将） |
|---|---|
| 第2部隊 | 騎　馬　隊 |
| 第3部隊 | 鉄　砲　隊 |
| 第4部隊 | 足　軽　隊 |
| 第5部隊 | 足　軽　隊 |

前記の属性は固定されており，騎馬隊や鉄砲隊の部隊数を増やす事は出来ません。この命令は全5部隊の兵力の比率を変更するものです。初期時は，各々が20％ずつ，均等に振り分けられています。比率は自由に変更する事が可能ですが，第一部隊は本部隊（大名がいる時は，第一部隊にいることになります）の為，0にする事は出来ません。最低でも1％は必要です。なお鉄砲隊の振り分けは武装度の大きさに関係して制限があります。但し，最低でも20％までは振り分けられます。

また，各部隊の力関係は，兵力が同数で同一の地形上で戦った場合，

足軽 < 騎馬 < 鉄砲

となります。

なお，この命令を実行するには，金が30必要です。

## 命令17＞休養＜

これは，毎年春になった時や疫病によって下がっていく健康値を回復させるコマンドです。このコマンドを実行すると，いつまで休養をとるか聞いてきますので，休みたい期間を入力します。１季節を休む毎に健康値は増えていきますが，指定した季節が過ぎるまで貴方は何も命令する事が出来ません。

このコマンドを使うと，休養中はＰＡＳＳ処理と同じですので，何もしないのと同じ状態になり，属国においても命令を出す事は出来ません。また，休養中敵が攻め込んで来た時も，貴方が指揮を取る事は出来ず，コンピュータが受け持ちます。もし貴方のいる本国に敵が攻め込んで来て，戦争に負けた場合は貴方も死亡した事となり，ゲームオーバーになります。

また，健康値の最大値は210ですので，それ以上は休養しても健康値が上がる事はありません。なお，休養は1回につき10季節までしか出来ません。

## 命令18＞地図＜

全国地図及び各地方別の地図の切り換えが出来ます。見たい地図が見れますので，貴方の戦略面での参考にして下さい。なお，金は必要ありません。
（17ケ国モードを選択した場合は，このコマンドは使えません）

## 命令19＞属領命令＜

自分の統治国が増えてきますと，全ての領地に命令を出すのはなかなか大変な事です。そんな時は，この命令でコンピュータに任せる事が出来ます。以降その国は，貴方に代ってコンピュータが受け持つ事になります。この時，貴方はその国のタイプを決定しなければなりません。タイプは4種類あり，その中のどれかを選んで下さい。

(1) 商 業 国

町の価値や民の財力を増やす事に重点をおきます。

(2) 軍 事 国

兵士の忠誠度・訓練度・武装度を増やす事に重点をおきます。

(3) バランス国

一番平均的な国で金・兵力・兵糧の3種類を平均的に上昇させますが，大名の各要素により，その国に最適なタイプになる様な国政を行います。

(4) 生 産 国

石高や民の忠誠度を増やす事に重点をおきます。

上記4種類以外に直轄地があります。これは属国地にした領地を再び自分が直接命令を出したい時に選んで下さい。再び，その統治国の大名がじかに命令を出せるようになります。

なお，属国地に対する命令はコマンド回数には入りません。同季節にもう一度他の命令を出す事が出来ます。また，金は必要ありません。

## 命令20 ＞その他＜

ゲームの内容自体には関係ありませんが，ゲームに関するオプション機能です。命令回数には含まれません。

なお，ここでセーブしたゲームはタイトル画面の時，"**New game or Load data？(N/L)**と表示されますので，その際Load dataを選択し，ここでセーブした番号を入力して下さい。次回ゲームを始める時は，その時点から続ける事が出来ます。同じファイルナンバーに何回でもセーブ出来ますが，新しくセーブしなおすとそのファイルナンバーに以前セーブしたデータは消えてしまいますので，注意して下さい。

(1) 音のON/OFF

これはゲーム中の効果音を出すか消すかを決定します。

(2) アニメのON/OFF

各命令を行いますと，その命令に応じたアニメーション及び静止画

が表示されますが，そのグラフィックを表示するかしないかを決定します。なお，この命令を使ってグラフィックを消しても，大名の顔と地図は消えません。

(3) 表示ウエイトの調整

メッセージの表示時間を決定します。表示時間は，初期時は5に設定されていて，1～9の範囲内で変更出来ます。数が小さい程，表示時間は短くなります。

(4) SAVE

この命令は現在のゲーム進行状態をディスクに記録するものです。セーブ箇所は1と2の2ケ所ですので，セーブしたいファイル・ナンバーを入力して下さい。但し，この時点ではセーブされずに，季節の変り目でセーブされますので注意して下さい。ここでセーブを選んだ直後に，**(7)終了**でゲームを終わらせても，セーブはされていません。もし，セーブをしてゲームを終了させたい場合は，季節の変り目でセーブされていることを確認した後，次の季節で終了コマンドを選んで下さい。次回ゲームをする時は，その季節の初めからゲームを続けることが出来ます。

(5) HEX戦の選択

敵国同志の戦争をHEX画面で見るか見ないかを決定します。**4 ゲームの初期設定**で選んだものを，ここで変更する事が出来ます。

(6) 方言選択

メッセージ表示を標準モードにするか方言モードにするかを決定します。**4 ゲームの初期設定**で選んだものを，ここで変更する事が出来ます。

(7) 終　了

ゲームを終了します。複数でゲームをしている時は，ここで個人の終了をする事が出来ます。ゲームを終了したい人に順番が回ってきた時，このコマンドを選択しますと，以降，その人がプレイしていた大名をコンピュータが受け持ち，残りのプレイヤーは，そのままゲー

ムを続行する事が出来ます。この時，Yを押すと次のプレイヤーに進み，Nを押すと再びその人の番に戻ります。

ここで〔RET〕を押すと，命令受付状態に戻ります。

### 命令21＞PASS＜

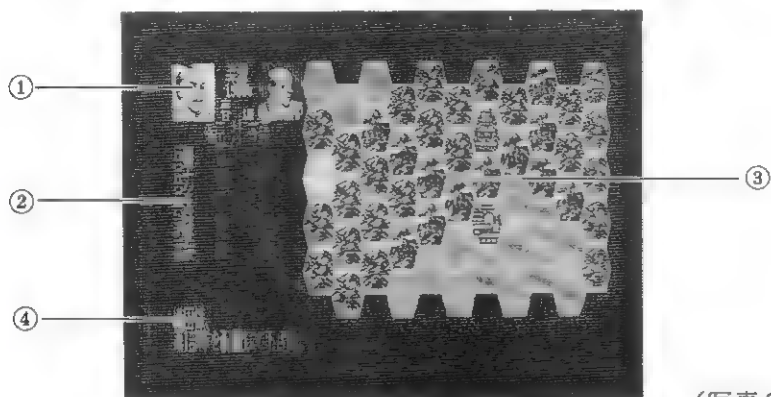
その季節の間，何もしません。

# 9. 各命令における条件と影響

| No. | 命　令 | 病気の時 | 最低必要金額 | 各能力，各要素への影響 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 移　動 | △ | 0 | 移動先の兵忠・訓練・武装に影響 |
| 2 | 戦　争 | △ | 出兵数 | 勝→IQ，野心，魅力が各々上昇，敗→IQ，魅力が低下 |
| 3 | 年貢改訂 | ○ | 0 | 民の財力，民の忠誠度が影響，魅力に影響 |
| 4 | 金米輸送 | ○ | 0 | 影　響　な　し |
| 5 | 治水工事 | △ | 時　価 | 台風の被害が減少，秋の収穫量が上昇 |
| 6 | 不戦同盟 | △ | 0 | 野心が低下，失敗するとさらに野心が低下 |
| 7 | 開　墾 | ○ | 1 | 米の生産量が増す，民忠・治水度に影響 |
| 8 | 婚　姻 | △ | 時　価 | 野心が低下，失敗するとさらに野心・運・魅力が低下 |
| 9 | 堺の商人 | △ | 時　価 | 売買した物につきその要素が上下 |
| 10 | 雇　用 | ○ | 時　価 | 兵士を雇うと兵力・兵忠・訓練・武装に影響，忍者が失敗すると魅力が低下 |
| 11 | 兵士訓練 | ○ | 0 | 兵士訓練度が上昇 |
| 12 | 様子見る | ○ | 他国のみ 10 | 影　響　な　し |
| 13 | 町を造る | △ | 1 | 町の価値が上昇，民財に影響 |
| 14 | 施　す | ○ | 1 | 民忠，民財及び兵忠が上昇，魅力が上昇 |
| 15 | 寝返り | ○ | 11 | 成功→石高が上昇，失敗→魅力が低下 |
| 16 | 部隊編成 | ○ | 30 | 戦争時の部隊内人数に影響 |
| 17 | 休　養 | ○ | 0 | 健康値が上昇 |
| 18 | 地　図 | ○ | 0 | 影　響　な　し |
| 19 | 属領命令 | ○ | 0 | 影　響　な　し |
| 20 | そ の 他 | ○ | 0 | 影　響　な　し |
| 21 | P A S S | ○ | 0 | 影　響　な　し |

○……病気の時でも使える
△……病気の時は影響があります。

# 10. HEX画面の説明

命令2 >戦争<により他国へ攻め込むか，敵に攻め込まれた場合，MAIN画面が消え，HEX画面（写真C）になり，その国の地形が表示されます。なお，この地形は全国異なっており，同じものはありません。

（写真C）

①……戦闘中の国名，大名の名前及び大名の顔が表示されます。

②……両大名のデータが表示されます。

③……現在戦闘中の国の地形をHEXで表示します。
お互いの兵力はこのHEX上に配置します。

④……ここに戦闘結果などのメッセージを表示します。

# 11. HEX画面での設定及び行動

## 1. 地　形

戦闘状態になりますと，その国の地形を表したHEX画面が表示されます。このHEXは，50ケ国全て地形が異なっており，それによって戦術も変ってくるでしょう。各国には，それぞれ特長があり，以下に示す7種類のHEXで構成されています。

(1) 領地外

……領地の外です。ここには入れません。

(2) 平　地

……普通の平野です。地形における兵力の強さは全て平地が基本となっています。

(3) 山　地

……攻撃力・防衛力ともに町よりも有利です。

(4) 山岳地

……ここを通る事は出来ません。一種の壁だと思って下さい。作戦上，この山岳地をうまく利用して下さい。

(5) 川，湖，海

……ここを通る事は出来ません。山岳地と同様です。

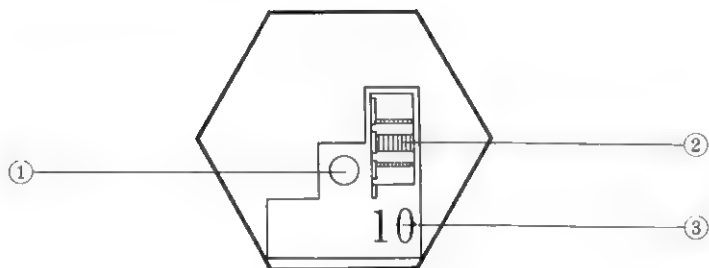
(6) 町

……ここは攻撃力・防衛力ともに平地よりも有利です。但し，敵・味方関係なく町にいる部隊が攻撃あるいは防衛していると，戦場になっている国の町の価値は，少しずつ低下していきます。

MAIN画面に戻った時，町の価値の値が下がっている時はこの理由によるものです。

(7) 城

……攻撃力・防衛力ともに一番有利な場所です。但し，攻め込んだ側の部隊が城に入ると，防衛側の兵士忠誠度が低下していきます。貴方が防衛側でしたら，敵に城を取られないように気をつけて下さい。

## 2. 各部隊表示の説明

（図１）

各部隊（図１）はHEX上に部隊No.と，各大名のシンボル及びその兵力で表示されます。

①……その部隊のNo.が表示されますが，第１部隊に関しては大名が戦闘の指揮を取っている場合は○，大名が参加していない場合は×で表示

されます。兵力が少ない時や兵力を再編成し，部隊数を少なくした場合は別ですが，通常5部隊あります。

- ○第1部隊……足軽隊ですがここには大将がおり，戦闘中の寝返りや降参は第一部隊からしか命令出来ません。なお，大名がいる場合は，この第1部隊にいます。第1部隊が全滅しますと，その戦争は負けた事になりますので気をつけて下さい。
- ○第2部隊……これは騎馬隊で5部隊中この第2部隊のみです。足軽隊の2倍の強さを持っています。
- ○第3部隊……これは鉄砲隊です。全部隊中最強の強さをほこり，5部隊中，この第3部隊のみです。足軽隊及び騎馬隊の2倍の強さを持っており戦力の要（かなめ）となります。
- ○第4部隊……足軽隊です。
- ○第5部隊……足軽隊です。

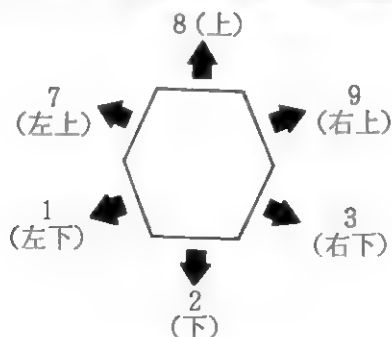
②……その大名の旗印を表示します。全部隊とも共通です。

③……その部隊の兵力を表します。敵から攻撃を受ける事によりこの値が減少し，0になるとその部隊は全滅し，HEXより消滅します。

## 3. 配　置

HEX画面になりましたら，まずHEX上に各部隊を配置しなければなりません。HEXへの配置は，守備側が先に配置を行います。守備側は全HEX上，好きな所に配置出来ます。しかし攻撃側は配置に制約があります。自国と自分が攻め込んだ国の隣接している側面から一定の制限されたHEXしか配置は出来ません。例えば，自国の下側に位置する隣接国へ攻撃を仕掛けたとするとHEX画面上の上側の数HEX分が配置可能なHEXです。また，自国の右側に位置する隣接国へ攻撃を仕掛けたとすると，HEX画面上の左側の数HEX分が配置可能なHEXです。さらに，攻撃側は城及び城の回りのHEXと町には配置出来ません。

配置は，各HEX 1部隊ずつで同一HEX内に2つ以上の部隊を配置する

事は出来ません。また，山岳地・川・湖・海・領地外には配置出来ません。守備側が全ての部隊を配置し終りましたら，次に攻撃側が配置します。配置の仕方は，テン・キーの 1, 2, 3, 7, 8, 9 を使用し，配置したい場所を決めて下さい。テン・キーは（図2）のように対応しています。配置の決定は0キーを押して下さい。その場所に指定した部隊が配置されます。

（図2）

両方が全て配置し終わりましたら，いよいよ戦闘の始まりです。

## 4. 戦　闘

各部隊の配置が終了しましたら，配置と同じく守備側から戦闘命令を出します。戦闘は先方の各部隊が1部隊につき，1命令ずつ第1部隊から順番にだしていき，全部隊への命令が終了しましたら，もう一方が同様に命令を出します。両国とも全部隊の命令を出し終えましたら，1日の終了です。この1日を1ターンと言います。兵士はいつまでも戦えるわけではありません。1ケ月が終了しますと，攻め込んだ側の負けとなります。なお，軍資金が自動的に減る事はありませんが，兵糧は1日毎に自動的に減っていきます。1日に付き兵力の1/30の兵糧が兵士達に与えられ，兵糧が底をつき0になってしまうと兵士は飢え死にし，負けとなってしまいます。各部隊に命令を出す場合はテン・キーより番号を入力するだけで〔RET〕は必要ありません。

## 5. 勝利条件

① 相手側の兵糧が0となった時
② 相手の第1部隊を全滅させた時
③ 相手側が退却した時
④ 1ケ月を過ぎた時は攻め込まれた国の勝ちとなります。
⑤ 相打ちの場合は，自動的に守備側の勝ちとなります。

## 6. 戦争終了後

① 攻め込んだ国が勝った場合

戦争が終わり，攻め込んだ国が勝った場合，その国が新しく領地に加わり，MAIN画面の地図上で，その国の大名の名前が変ります。また相手を倒すか，もしくは相手が降参した時に残った兵糧，金，兵力は全てその国のものとして手に入ります。また，その国に大名がいて他にも領地を持っていた場合，その大名を倒すとその国だけでなく，大名が所有していた領地を全て手に入れる事が出来ます。

② 攻め込まれた国が勝った場合

戦争が終り，攻め込まれた国が勝った場合，相手を倒すか，もしくは相手が退却した時は，残った兵糧，金，兵力は全て手に入ります。また，相手が攻め込んだ時に大名がいて，その大名を倒した場合，所有していた領地を全て手に入れる事が出来ます。

③ 謀叛や一揆を鎮圧した場合

そのまま，その領地を統治でき，謀叛を鎮圧した時は兵の忠誠度が，一揆を鎮圧した時は住民の忠誠度がそれぞれ低下します。

④ 戦争に負けた場合

各状況を通じて戦争に負けた場合は，その国は勝者のものとなります。敗戦者はその国をあけわたさねばなりません。もしその国に大名がいた場合は，敗戦が決定する前に隣接する自分の領地へ移動した方が良いでしょう。もし逃げ遅れた時や隣接する自分の領地がなかった場合は，そ

の大名は敵に殺されてしまいます。不幸にして，貴方がその大名だった場合はゲーム・オーバーとなります。

# 12. 戦闘コマンドの説明

HEX 画面では6種類の命令を出す事が出来ます。それぞれテン・キーより入力して下さい。テン・キー入力の後に〔RET〕は不要です。なお，〔RET〕のみを押すと，戦闘コマンドの一覧表が表示されます。

| No. | コマンド | 意　味 |
|---|---|---|
| 1 | 移　動 | 部隊を別の場所に移します |
| 2 | 攻　撃 | 隣接する敵部隊を攻撃します |
| 3 | 寝返り | 敵の兵士を寝返らせます |
| 4 | 降　参 | 敵に降伏し，退去します |
| 5 | 何もしない | 何もしないでその場所に留まります |
| 6 | 大名の様子 | お互いの大名の各要素を見ます |

## 1. 移　動

部隊を隣接HEXに移動させます。但し，隣りのHEXに既に他の部隊がいる場合や，地形上入れないHEXの場合は移動できません。移動は1ターンに1部隊1回ずつで第1部隊から順に1HEX移動できます。なお，HEXの外（隣国の領地）には移動できません。移動には，配置と同様にテン・キーの1, 2, 3, 7, 8, 9のキーを使用して下さい。

## 2. 攻　撃

敵部隊を攻撃します。攻撃できるのは，攻撃を仕掛ける部隊の隣接するHEXに敵部隊がいる時だけです。攻撃する事によって双方の部隊に被害がでます。攻撃に成功すると，その敵部隊の兵力が大きく減少しますが，反対に攻撃に失敗すると，攻撃を仕掛けた側は反撃を受けた事になり，攻撃側の兵力は大きく減少します。部隊の兵士数が0になると全滅とみなされ，その部隊はHEX上より消滅します。なお，攻撃側，防衛側ともに第1部隊

が全滅した場合は負けとなります。双方の第1部隊が同時に全滅した時は，攻め込んだ側の負けになります。攻撃力や防衛力は，その部隊の兵力を基本とし，大名の各要素（健康・野心・運・魅力・IQ）及び兵力の各要素（忠誠度・訓練度・武装度）の全てが関係してきます。また，足軽隊や騎馬隊などの力関係や，現在の攻撃地点や防衛地点など地形も重要な条件となりますので攻撃をする場合は，自分にとって有利な場所を早く見つけて下さい。また大名がいる時といない時では，戦力に2倍の差が出ます。攻撃に使用するキーは移動と同じで，テン・キーの1, 2, 3, 7, 8, 9のキーが各々の方向に対応します。なお，攻撃は各部隊が1ターンに1回です。同ターン中に，移動や他の命令を実行していると，攻撃は出来ません。

### 3. 寝返り

戦闘中，敵の兵士を寝返らせる事が出来ます。この命令は現在の所持金が兵力を上回っている時のみ使えます。ですから敵に攻め込まれた時は，自国の所持金が兵力を上回った場合であり，敵国へ攻め込んだ時は，兵士が死んで兵力が軍資金を下回った場合です。なお，第1部隊からでないとこの命令は実行出来ません。

実行方法は，まずこの命令を入力しますと，敵のどの部隊に対し寝返りを仕掛けるか聞いてきます。寝返らせたい部隊の番号と，寝返りにいくら金を使用するかを入力して下さい。寝返りに成功しますと，その部隊の兵力の何%かが，こちらの第1部隊に加算されます。もし，寝返って来ないにしても敵側の兵士忠誠度を下げる事が出来ます。現在の戦闘状況の優勢さや兵士の忠誠度，及び寝返りに使用された金額などが成否に関ってきますので，必ずしも成功するとは限りません。なお，この命令は成功失敗に関らず，もう一度他の命令を出す事が出来ます。但し，謀叛や一揆で戦闘状態になった時は，寝返りのコマンドを使うことはできません。

## 4. 降　参

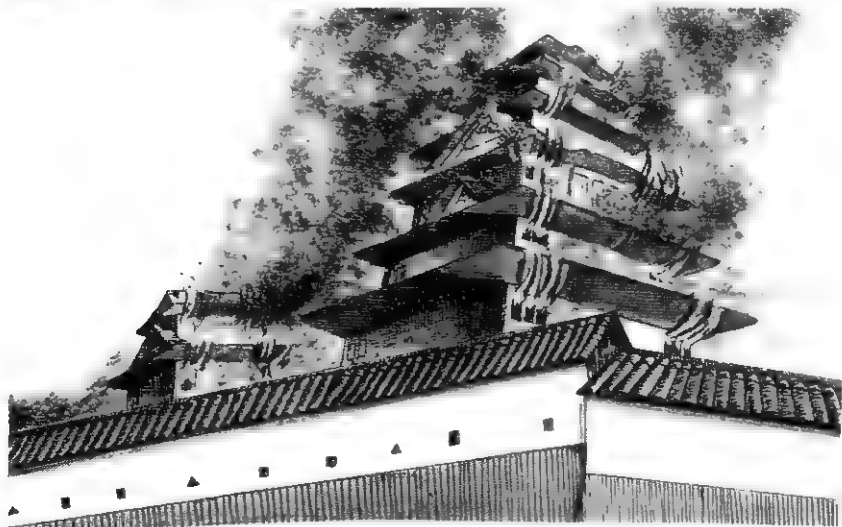
全ての兵力・金・兵糧を置いたまま，大将を隣接する自分の領地へ逃がします。隣接国に自分の領地がないときは，この命令を使用する事は出来ません。大将が大名の時で，敗戦が濃厚となった時は有効です。第１部隊のみ，この命令を使う事ができます。

実行する時は，逃げたい国のNOを入力して下さい。但し，この命令を実行しますと，その国及び兵力・金・兵糧など全てが敵のものとなってしまいますので気をつけて下さい。

## 5. 何もしない

何もせず，その部隊を現在のHEX上に待機させます。それによって兵力や各要素が変るような事はありません。

## 6. 大名の様子

通常，HEX画面上には左側に兵糧・兵力及び兵士の各要素が表示されています。このコマンドは兵糧などの表示のかわりに現在戦闘中の両大名の各要素及び軍資金を表示します。なお，命令回数には含まれません。

# 13. ゲームのヒント

## 1. ゲームをしやすくする為に

### (1) 信長の特権

このゲームは貴方が大名の1人となりかわり，全国を統一する内容ですが，システムは『信長の野望』の延長線上にある為『信長の野望・全国版』というタイトルになっています。ですからプレイヤーが織田信長を選んだ場合，ボーナスポイントとしてスタート時に金を100持っています。他の大名よりもかなり開始時の金額が多いわけですから，有利にゲームを進める事が出来るでしょう。初めてゲームをする方やまだ慣れないうちは信長でプレイする事をお薦めします。なおコンピュータが信長を担当する場合は，このボーナスポイントは与えられません。

### (2) 京 都

京都のある山城には，高い野心を持っていない限り，コンピュータが統治する国は攻めてきません。戦闘シーンでなかなか勝てずにすぐやられてしまう人は，この国を選んで，じっくりと国の基盤作りをする事をお薦めします。

### (3) 本願寺

加賀の本願寺は，一揆が大きくなり確立しました。ですから，本願寺の領地において一揆は発生しません。一揆がないかわりに年貢率変更もあまり大きくは出来ませんが，比較的担当しやすい国といえるでしょう。

### (4) 堺の商人

ゲーム中に，米の売買をする時など堺の商人は絶対に必要です。しかし，困った事に商人は何時でもいるとは限りません。但し，必ず商人のいる国があって，それは，堺のある摂津和泉と京都のある山城です。（50ケ国モードの場合のみ）商人とうまく取引きする事によって，かなり有利になりますので，これらの国を選ぶのも良いと思います。

## 2. HEX戦での戦術アドバイス

総合戦力比の採用により，同一ターン内で1つの部隊を，複数の部隊で集中的に攻撃すると，通常の戦力以上の力を発揮し，敵を倒しやすくなります。

## 3. 初めてシミュレーション・ゲームをなさる方に

初めてシミュレーション・ゲームをなさる方は，実行命令数が非常に多い為，最初は思うようにゲームを進める事が出来ないかもしれません。以下にゲームをしやすくする一例を挙げますので参考にして下さい。

### (1) 各要素の決定

ゲームを初める前に当たり，まずその後の展開に大きく関ってくるのは大名の各要素です。初期時の最高値は，どの要素も109ですがゲーム途中でどんどん増やす事が出来，最高210までする事が出来ます。当然この要素は大きければ大きい程いいわけですが，全ての要素を100以上出すような事は至難のわざと言えます。ですから各要素とも80を目安とし，合計400以上を狙います。合計が400以上あっても，低すぎる要素があっては考えものです。5つの要素とも一定数以上出るまで何回でもトライして下さい。中でも健康や野心は，ゲーム中に増やしやすい要素ですがIQや運は，なかなか増えてくれません。IQや魅力の高数値を狙うのも一つの手です。自分に納得のいく数値は出せましたか？　各要素の数値が決まりましたら，ゲームを始める事にしましょう。なおコンピュータの強さはレベル1にして下さい。

### (2) 17ケ国モードの活用

50ケ国を統一するという事は，非常に大変な事です。ある程度ゲームに慣れるまでは，途中で行き詰ってしまう事もしばしばでしょう。ですから最初は無理をせず17ケ国モードでプレイする事をお薦めします。ゲームのシステム自体は同じですから，全50ケ国統一の前に，これで練習しておくと良いと思います。そして，17ケ国モードで，統一出来るようになった

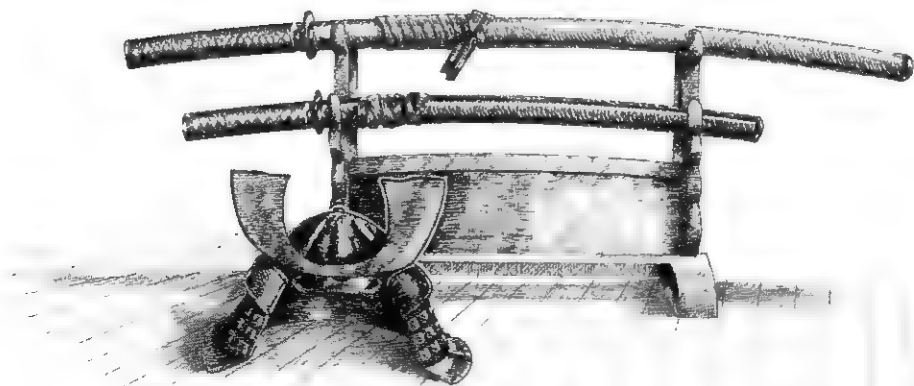
ら，頑張って全国統一に挑戦して下さい。

(3) ゲームが始まったら

まず自分の国の要素を知っておく必要があります。目的が全国統一だからといって，いきなり攻め込んだりしてはいけません。じっくりと国造りをしなくては，後半うまくいかず，途中で挫折する事になってしまいます。では最初にしなくてはいけない事といったら何でしょうか？　豊かな国にする為には金や米が必要です。敵が攻めてきたら大変だからといって，すぐに兵士を雇ってはいけません。兵士を雇ってもまだ，国の規模が小さい為，十分な給料を払う事は出来ないからです。最初のうちは，台風に備えて治水工事をし，収穫量を増やす為，開墾を行います。金を増やす為，町造りをするのも良い方法です。1度にたくさん使っては，すぐ金を使い果たしてしまいますので，少しずつ使います。こうしていくうちに秋の収穫で金や米にいくらか余裕が出てきたと思います。そうしたら，住民や兵士に金や米を与えましょう。他国が攻め込んでくるよりも，国内での反乱の方が恐いものですから。そうして国造りもほぼ完了となりましたら，いよいよ他国へ攻め込みましょう。その為には兵士が必要です。しかし，戦争には金や兵糧も必要ですから，兵士を雇い過ぎて金がなくなったなどという事がない様，うまく考えて必要なだけ兵士を雇います。次にどこを攻めるか決めなければなりません。周りに弱そうな国がありましたら，そこが狙い目です。兵糧がつきても負けとなりますから，あまり米を持ってない国を狙うのも一つの手です。戦争命令を出し，HEX画面になりましたら，配置には十分気を付けて下さい。うまく配置する事が勝利への第一歩です。戦闘は，第1部隊を集中的に攻撃します。第1部隊を全滅させると貴方の勝ちですし，残った兵力は自分の配下に加わりますから一石二鳥というわけです。うまく領地を増やす事が出来ましたか？　領地が増えましたら，軍事国と生産国にわけるのも良いでしょう。領地が増えるに従ってするべき事も増えてきますし，敵国との接点も多くなっていきます。あせらず，慎重に行動して下さい。もし，周りに強国があったら，不戦同盟や婚姻を行い，友好関係を結んでおきます。戦わずにうまくたちまわる事も戦術に欠かせな

いものですから。ここまで来れば，もうかなりコマンドにも慣れてきた事と思います。忍者を使って他国を混乱させたり，密偵を送り敵国の住民を寝返らせるのもおもしろいかもしれません。後は貴方が自分自身の戦法をみつけ，立派な一国の主となる事です。日本全国を貴方の名前で塗り潰す事の出来る日も，そう遠くはない筈です。

(3) 最後に

このゲームは，一度統一出来たからといって再び出来るかというと，そううまくはいきません。その場その場で状況は，刻々と変化しますから貴方も，それに合せてうまく対処しなければなりません。何度となくプレイしているうちにきっと貴方にも，戦国時代の大名達の姿が見えてくるでしょう。全国を統一した暁には，貴方が歩んだ歴史の碑を我々にも聞かせて下さい。それは，どんな歴史物語よりも素晴しいものですから。

# 14. ゲームの終了

## 1. 貴方の選んだ大名が死んだ場合

貴方の選んだ大名が戦争中に戦死した場合や，寿命によりこの世を去った場合〝**GAME OVER**〟と表示され，終了します。その後〝**HitAnykey**〟と表示されますので，ここで〔RET〕キーを押すと，〝**もう一度GAMEをいたしますか？（Y/N）**〟と聞いてきます。もう一度ゲームを始めたい方はYを押して下さい。タイトル画面に戻りますので，**4 ゲームの初期設定**を参照して全国統一目指して，再度挑戦して下さい。また今日はもうやめて後日続けたい方はNを押して下さい。〝**お疲れ様でした…**〟の表示が出ますので，その表示が出てからディスクを抜いて下さい。途中で抜いてしまうと，ディスクを破損する恐れがあります。

## 2. ゲームを中断する場合

ゲームを途中で中断する場合は，**命令20＞その他＜**の中から(4) **SAVE**を選んで，それまでの状態をセーブしてからゲームを終了して下さい。もし，やむを得ずゲーム途中でディスクを抜く場合は，必ずディスクのアクセスランプが消えている時にして下さい。アクセスランプの点灯中に抜こうとすると，ディスクを壊してしまう恐れがありますので気を付けて下さい。

また，セーブしないでゲームを中断する時は，**命令20＞その他＜**の(7) **終了**を選ぶと，ゲームを終らせる事が出来ます。

# 15. トラブルについて

## 1. 商品が正常に動作しない場合

お買上げ頂いた製品が立ち上がらない場合や，マニュアル通りに正しく使用しているのに何回か遊んだだけで急にゲームが出来なくなってしまった場合などは，保証書を添えて当社宛にお送り下さい。なお，その際お手数ですが製品の不良内容をお書添え下さい。折り返し完動品をお送り致します。

## 2. お客様の不注意による交換の場合

アクセスランプ点灯中にディスクを抜いてしまったり，間違ってディスクをフォーマットしてしまった時など，お客様の不注意によってディスクを破損してしまった場合は 3,000 円を同封の上，ディスク２枚とも，当社宛にお送り下さい。

〒223　横浜市港北区日吉本町 1876
株式会社　光　　栄
「ユーザー・サポート」係宛
TEL　044－61－6861

※本製品は programの一部が

・PC－8801，X－1などのZ80マシンに対しては，エル・エス・アイジャパン社のLSI－Cコンパイラ。
・FM－7，FM－77などの6809マシンに対しては，イントロール社のイントロール・クロスCコンパイラ。
・PC－9801，FM－16β，B16などの8086，V30マシンに対しては，マイクロソフト社のマイクロソフトCコンパイラ及びフェニックスソフトウェアアソシエイツのPLINK86

を用いて製造されています。

＊テレホンサービス　☎ 044－61－1100
当社の最新情報などをテープでお知らせしていますので，ご利用下さい。